

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS  
DALAM MATERI UNSUR-UNSUR TATA LETAK BERBASIS ANDROID**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program  
Studio Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh :

Prayogi Setyo Pambudi

A710160009

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS  
DALAM MATERI UNSUR-UNSUR TATA LETAK BERBASIS ANDROID**

**HALAMAN JUDUL**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program  
Studio Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh :

Prayogi Setyo Pambudi

A710160009

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2021**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Prayogi Setyo Pambudi

NIM : A710160009

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Dalam Materi Unsur-Unsur Tata Letak Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 13 Maret 2021

Yang membuat pernyataan



Prayogi Setyo pambudi

A710160009

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS  
DALAM MATERI UNSUR-UNSUR TATA LETAK BERBASIS ANDROID**

Diajukan Oleh :

Prayogi Setyo Pambudi

A710160009

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 13 Maret 2021



Drs. Sujalwo., M.Kom

NIDN. 0616065401

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS DALAM MATERI UNSUR-UNSUR TATA LETAK BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Prayogi Setyo Pambudi

A710160009

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Sabtu, 13 Maret 2021

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Sudjalwo, M.Kom

(Ketua Dewan Penguji)

2. Sukirman, S.T.,M.T

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Aditya Nur Cahyo,S.Kom., M.Eng

(Anggota II Dewan Penguji)



(.....)



(.....)



(.....)

Surakarta, 25 Mei 2021

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Haryono Prayitno, M.Hum.)

NIP. 96304281993031001

## MOTTO

*Dia yang pergi untuk mencari ilmu pengetahuan, dianggap sedang berjuang di jalan Allah sampai dia kembali*

*(HR. Tirmidzi)*

*“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi seluruh umat muslim”*

*(Nabi Muhammad SAW)*

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu engkau berharap”*

*(QS. Al-Insyirah, 6-8)*

*“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”*

*(Nelson Mandela)*

*“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdiri kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha*

*Mengetahui apa yang kamu kerjakan”*

*(QS. Al-Mujadilah, 11)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah sujud syukur ku panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang memberikan segala nikmat, rahmat hidayah dan indayahnya. Atas takdirnya, telah menjadikan ku menjadi manusia yang berfikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjadi kehidupan. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk mencapai apa yang aku cita-citakan, Amin. Shalawat serta salam selalu tercurah pada junjungan nabi besar kita, nabi agung baginda Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam. Persembahan skripsi aku tujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rezeki, hidayah, ilmu dan segalanya sesuai dengan yang aku butuhkan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ibu (Sri Kasmini) dan Bapak (Suroso) yang tidak pernah lelah mendidiku, memberikan motivasi, memberikan dorongan, do’a dan nasehat yang tak pernah lelah engkau sampaikan kepadaku.
3. Kakak & adik yang telah memberikan semangat, do’a, dukungan dan arahan yang baik.
4. Bapak Sujalwo selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta semangat selama menyusun skripsi ini.

Terimakasih seluruh teman-teman satu angkatan yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu disini. telah memberikan dukungan yang positif dan semangatnya . Semoga Allah SWT membalas segala jasa dan amal kebaikan yang telah mereka berikan kepadaku. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua yang membacanya. *Amin Ya Robbal ‘Alamin.*

Dengan segala ketulusan hati,

Prayogi Setyo Pambudi

## RINGKASAN

Prayogi Setyo Pambudi/A710160009 **Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Dalam Materi Unsur-Unsur Tata Letak Berbasis Android** . Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Febriari. 2021.

Penelitian ini dilatarbelakangi tentang media pembelajaran sebelumnya yang konvensional di SMK Muhammadiyah 01 Boyolali. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi untuk siswa kelas X SMK semester 1 pada mata pelajaran Desain Grafis dalam materi unsur-unsur tata letak. Pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi ini menggunakan *software Construct 2*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation)*. Dalam perancangan ini mencakup media dan materi yang diuji cobakan kepada 2 dosen dan 1 guru SMK Muhammadiyah 01 Boyolali. Hasil pengujian media menunjukkan 20 item dengan nilai V mencapai 0,80. Maka validasi isi yang didapat dinyatakan valid, karena sesuai dengan tabel limit Aiken V. Sedangkan pada grafik presentase interpretasi untuk 20 item mendapat 62% dan dapat disimpulkan bahwa semua item layak digunakan. Hasil pengujian materi menunjukkan 14 item dengan nilai V mencapai 0,94. Maka validasi isi yang didapat dinyatakan valid karena sesuai dengan tabel limit Aiken V. Uji coba produk dilakukan kepada 5 siswa dengan instrumen penilaian dengan hasil 61,2% (berada dalam kategori “setuju”/”baik”/”suka”). Simpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ini layak dan dapat digunakan sebagai pendamping belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Android, Desain Grafis



## **Abstract**

*This research is based on the previous conventional learning media at SMK Muhammadiyah 01 Boyolali. This study aims to design and develop a learning media in the form of an application for class X SMK semester 1 students in Graphic Design subjects in the material of layout elements. Making learning media in the form of this application using Construct 2 software. The method used in this study is Research and Development with the development model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). This design includes the media and material that was tested on 2 lecturers and 1 teacher at SMK Muhammadiyah 01 Boyolali. The results of media testing showed 20 items with a V value of 0.80. Then the content validation obtained is declared valid, because it is in accordance with Aiken V's limit table. While on the graph the percentage of interpretation for 20 items gets 62% and it can be concluded that all items are suitable for use. The results of material testing showed 14 items with a V value of 0.94. Then the content validation obtained was declared valid because it was in accordance with the Aiken V limit table. Product trials were carried out on 5 students with an assessment instrument with a result of 61.2% (in the "agree" / "good" / "like" category). The conclusion in this study is that this learning media is feasible and can be used as a companion to student learning in graphic design subjects.*

**Keywords:** *Learning Media, Android, Graphic Design*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
RINGKASAN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Penelitian yang Relevan.....	6
B. Kajian Teori .....	8
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
D. Kerangka Berpikir.....	11
E. Hipotesis.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
A. Model Pengembangan.....	13
B. Prosedur Pengembangan .....	14

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	42
A. Deskripsi Data.....	42
B. Hasil Pengembangan.....	43
C. Pembahasan Produk .....	58
D. Keterbatasan Pengembang .....	59
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan .....	60
B. Implikasi.....	60
C. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Wireframe .....	21
Tabel 3.2 Blackbox .....	25
Tabel 3.3 Keabsahan Data.....	28
Tabel 3.4 Hasil uji blackbox .....	30
Tabel 3.5 Instrument Aspek Ahli Media.....	32
Tabel 3.6 Instrument Ahli Media .....	33
Tabel 3.7 Intrument Aspek Ahli Materi .....	34
Tabel 3.8 Instrument Ahli Materi.....	34
Tabel 3.9 Tabel Aiken V .....	36
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian uji kelayakan .....	37
Tabel 3.11 Instrument Penilaian Siswa.....	38
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Likert.....	40
Tabel 3.13 Indeks dan Keterangan Skala Likert .....	40
Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Uji Kelayakan .....	41
Tabel 4.1 Rangkuman Pengujian Blackbox .....	51
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media .....	51
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Ahli Materi .....	54
Tabel 4.4 Hasil Angket Siswa.....	57
Tabel 4.5 Hasil Jawaban .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	12
Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	15
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Utama.....	16
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Materi.....	17
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Fitur.....	17
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Latihan Soal .....	18
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Tugas Akhir .....	19
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Pengembang.....	19
Gambar 3.8 Activity Diagram KIKD.....	20
Gambar 3.9 Activity Diagram Keluar Dari Aplikasi .....	20
Gambar 4.1 Pembuatan Desain.....	44
Gambar 4.2 Tampilan Media Pembelajaran.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Scribe Media Pembelajaran .....	45
Gambar 4.4 Tampilan Awal Aplikasi .....	46
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi.....	47
Gambar 4.7 Tampilan KIKD.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Latihan Soal .....	48
Gambar 4.9 Tampilan Video Fitur .....	48
Gambar 4.10 Tampilan Tugas Akhir .....	49
Gambar 4.11 Tampilan Pengembang.....	49
Gambar 4.12 Implementasi Media Pembelajaran .....	50
Gambar 4.13 Grafik Presentase Interpretasi Ahli Media .....	53
Gambar 4.14 Grafik Presentase Interpretasi Ahli Materi.....	56

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Uji Media .....	65
Lampiran 2 Hasil Uji Materi .....	71
Lampiran 3 Angket Hasil Kepuasan Siswa.....	74
Lampiran 4 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	78